

Минобрнауки России

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Оренбургский государственный университет»

Кафедра дизайна

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

«Б1.Д.В.9 Дизайн и верстка мультимедийной продукции»

Уровень высшего образования

БАКАЛАВРИАТ

Направление подготовки

42.03.03 Издательское дело

(код и наименование направления подготовки)

Художественно-техническое редактирование

(наименование направленности (профиля) образовательной программы)

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

Очная

Год набора 2024

Рабочая программа дисциплины «Б1.Д.В.9 Дизайн и верстка мультимедийной продукции» рассмотрена и утверждена на заседании кафедры

Кафедра дизайна

наименование кафедры

протокол № 11 от "20" февраль 2024г.

Заведующий кафедрой

Кафедра дизайна

наименование кафедры

О.П. Тарасова

подпись

расшифровка подписи

Исполнители:

Преподаватель

должность

С.В. Рябов

подпись

расшифровка подписи

должность

подпись

расшифровка подписи

СОГЛАСОВАНО:

Председатель методической комиссии по направлению подготовки

42.03.03 Издательское дело

код наименование

личная подпись

расшифровка подписи

Заведующий отделом формирования фонда и научной обработки документов

личная подпись

расшифровка подписи

Уполномоченный по качеству факультета

личная подпись

расшифровка подписи

№ регистрации _____

© Рябов С.В., 2024

© ОГУ, 2024

1 Цели и задачи освоения дисциплины

Цель (цели) освоения дисциплины:

Освоить способы создания объектов медиапродукции и электронных изданий с последующей реализации их в интернет-сети.

Задачи:

- усвоить виды и типы электронных изданий и медиапродукции;
- изучить способы редактирования и обработки электронных ресурсов;
- овладеть практическими навыками исполнения объектов медиапродукции и электронных изданий;
- выявить связи печатных и электронных изданий.

2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательным дисциплинам (модулям) вариативной части блока Д «Дисциплины (модули)»

Пререквизиты дисциплины: *Б1.Д.Б.6 Информатика, Б1.Д.Б.7 Информационные технологии и программирование, Б1.Д.Б.18 Компьютерные технологии в издательском деле, Б1.Д.Б.26 Классификация полиграфических и мультимедийных изданий, Б1.Д.В.4 Шрифт, Б1.Д.В.5 Общее и специальное книговедение, Б1.Д.В.10 Имиджелогия в издательском деле, Б1.Д.В.15 Основы художественно-технического редактирования, Б2.П.В.П.1 Профессионально-творческая практика*

Постреквизиты дисциплины: *Б2.П.В.П.1 Профессионально-творческая практика*

3 Требования к результатам обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих результатов обучения

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
ПК*-7 Способен разрабатывать оригинал-макеты, производить предпечатную подготовку книжных, газетно-журнальных и электронных изданий	ПК*-7-В-1 Ориентируется в исторических этапах возникновения шрифтов, в истории развития и смены стилей разных эпох, нашедших отражение в шрифтовых гарнитурах ПК*-7-В-2 Применяет современную шрифтовую культуру в оригинал-макетах книжных, газетно-журнальных и электронных изданиях ПК*-7-В-3 Знает правила верстки и типографики для организации плоскости листа полиграфическими средствами в оригинал-макетах книжных, газетно-журнальных и электронных изданиях, сочетает шрифтовые решения с	Знать: Принципы мультимедийного дизайна, Основы анимации и интерактивного дизайна, цветоделение и управление цветом, основы UX/UI дизайна, программное обеспечение для дизайна и верстки (Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects и т.д.), форматы файлов для веб и цифровых изданий, основные этапы подготовки мультимедийного контента, технологии веб-дизайна и разработки, основы видеомонтажа, требования к качеству цифровой

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
	художественной и технической графикой в оригинал-макетах книжных, газетно-журнальных и электронных изданиях	<p>продукции, законы и стандарты в области медиа и цифрового контента.</p> <p><u>Уметь:</u> Создавать оригинал-макеты для мультимедийных проектов, разрабатывать интерактивные и анимационные элементы, производить цветокоррекцию и ретушь изображений, работать с шрифтами и текстовыми блоками в мультимедийных проектах, оптимизировать графику для веб и мобильных приложений, подготавливать мультимедийные файлы для различных платформ и устройств, использовать графические планшеты и другие устройства ввода, работать в команде с разработчиками, дизайнерами и продюсерами, проводить корректуру и проверку мультимедийных проектов на наличие ошибок, адаптировать дизайн под различные форматы и устройства, создавать прототипы и макеты в Figma, анализировать и исправлять ошибки в процессе подготовки мультимедийного контента.</p> <p><u>Владеть:</u> техническими навыками работы в специализированных программах для дизайна и верстки (Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro и т.д.), навыками работы с мультимедийным оборудованием, методами контроля качества цифровой продукции, техниками создания визуально привлекательного и интерактивного контента, современными тенденциями в мультимедийном дизайне, методами проектного управления в мультимедийной сфере,</p>

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
		основами маркетинга и продвижения мультимедийной продукции, Принципами мобильного дизайна и адаптивной верстки.

4 Структура и содержание дисциплины

4.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 12 зачетных единиц (432 академических часа).

Вид работы	Трудоемкость, академических часов			
	6 семестр	7 семестр	8 семестр	всего
Общая трудоёмкость	144	144	144	432
Контактная работа:	51	55	37	143
Лекции (Л)	16	18	12	46
Лабораторные работы (ЛР)	32	34	22	88
Консультации	1	1	1	3
Индивидуальная работа и инновационные формы учебных занятий	1,5	1,5	1,5	4,5
Промежуточная аттестация (зачет, экзамен)	0,5	0,5	0,5	1,5
Самостоятельная работа:	93	89	107	289
- выполнение курсового проекта (КП);	+	+	+	
- самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий);				
- изучение разделов массового открытого онлайн-курса «История и теория медиа»;				
- подготовка к лабораторным занятиям;				
- подготовка к рубежному контролю и т.п.				
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)	экзамен	экзамен	экзамен	

Разделы дисциплины, изучаемые в 6 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	Медиапродукция как элемент современного общества.	22	2		4	16
2	Элементы медиапродукции и электронных изданий.	22	2		4	16
3	Графическая составляющая медиапродукции. Использование графических программ.	22	2		4	16
4	Создание графических элементов медиапродукции по средствам программ	22	2		4	16

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
	AdobePhotoshopи AdobeIllustrator.					
5	Анимация графических элементов медиапродукции и электронных изданий.	26	4		8	14
6	Графические элементы медиапродукции в интернет среде.	20	2		4	14
7	Ошибки и неточности в анимации. Внедрение элементов медиапродукции в интернет среде.	10	2		4	4
		144	16		32	96

Разделы дисциплины, изучаемые в 7 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	Медиа продукция в web-проектировании.	24	4		4	16
2	Интернет платформы и программное обеспечение для создания медиа продукции.	26	2		6	18
3	Основы web-редактирования.	34	6		8	20
4	Web-проектирование с использованием графических элементов дизайна.	32	4		8	20
5	Размещение web- макета в интрнет среде	28	2		8	18
	Итого:	144	18		34	92

Разделы дисциплины, изучаемые в 8 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	Виды и типы электронных изданий.	26	2		4	20
2	Основы верстки электронных изданий	34	2		6	26
3	Электронное пособие – особенности проектирования.	56	6		6	44
4	Платформы для регистрации учебных пособий и электронных изданий.	28	2		6	20
	Итого:	144	12		22	110
	Всего:	432	46		88	298

4.2 Содержание разделов дисциплины

Разделы дисциплины, изучаемые в 6 семестре

1. Медиапродукция как элемент современного общества.

1.1 Медиапродукция – определение термина. Виды, типы, классификация.

1.2 Современные тенденции в создании медиапродукта.

1.3 Топовые медиа-дизайнеры, история возникновения культуры медиадизайна.

2. Создание графических элементов медиапродукции по средствам программ AdobePhotoshop и AdobeIllustrator.

2.1 Adobe Photoshop и Adobe Illustrator как инструмент создания графических элементов медиапродукции.

2.2 Классификация графических элементов медиапродукции.

2.3 Создание графических элементов медиапродукции в Adobe Photoshop.

2.4 Создание графических элементов медиапродукции в Adobe Illustrator.

3. Анимация графических элементов медиапродукции и электронных изданий.

3.1 Анимация в Adobe Photoshop.

3.2 Аналоги в анимации графических элементов.

3.2 Анимация графических элементов медиапродукции.

3.3 Экспорт анимации для внедрения в интернет среде.

4. Графические элементы медиапродукции в интернет среде.

4.1 Использование графических элементов в интернет среде.

4.2 Анимационные графические элементы как инструмент в использовании медиапродукции.

4.3 Тестовые платформы.

5. Ошибки и неточности в анимации. Внедрение элементов медиапродукции в интернет среде.

5.1 Ошибки при экспорте графических элементов.

5.2 Ошибки при экспорте анимации графических элементов

5.3 Импорт анимации в интернет среду. Исправление ошибок.

5.4 Платформы для создания интернет макета медиапродукции.

Разделы дисциплины, изучаемые в 7 семестре

1. Медиапродукция в web-проектировании.

1.1 Медиапродукция в современном интернете.

1.2 Роль медиаконтента в формировании web-проекта.

1.3 Обзор аналогов web-проекта.

2. Интернет платформы и программное обеспечение для создания медиапродукции.

2.1 Обзор существующих интернет платформ для создания функционального web-проекта.

2.2 Интернет программы для создания интернет ресурсов.

2.3 Figma, Tilda.

3. Основы web-редактирования.

3.1 Структура сайта. Создание «шапки» сайта.

3.2 Создание меню сайта.

3.3 Шрифты и цвет. Основные приемы.

3.4 Навигация по сайту.

3.5 Импорт графических макетов панели инструментов сайта.

3.6 Экспорт готового макета веб-страницы.

4. Web-проектирование с использованием графических элементов дизайна.

4.1 Figma – главный редактор прототипов сайтов и приложений.

4.2 Подготовка графических элементов дизайна веб-страницы для импорта.

4.3 Импорт графических элементов дизайна веб-страницы.

4.4 Привязка анимации и гиперссылок.

5. Размещение web-макета в интернет среде.

5.1 Подготовка к экспорту готовой веб-страницы.

5.2 Экспорт макета страницы.

5.3 Настройка домена и подготовка содержимого для дальнейшего развития.

1. Виды и типы электронных изданий.

1.1 Виды и типы электронных изданий.

1.2 Классификация электронных изданий.

1.3 Особенности создания электронного издания или пособия.

2. Основы верстки электронных изданий

2.1 Структура электронных изданий.

2.2 Интнет-платформы для создания и редкатирования электронного издания

2.3 Основы верстки электронных изданий.

3. Электронное пособие – особенности проектирования.

3.1 Структура электронных пособий.

3.2 Интнет-платформы для создания и редкатирования электронного пособия.

3.3 Основы верстки электронных пособий.

4. Платформы для регистрации учебных пособий и электронных изданий.

4.1 Экспорт электронных изданий (пособий).

4.2 Регистрация электронных изданий (пособий).

4.3 Документация необходимая для завершения хода регистрации электронных изданий (пособий).

4.3 Лабораторные работы

№ ЛР	№ раздела	Наименование лабораторных работ	Кол-во часов
6 семестр			
1	1.1	Создание векторной инфографики в Illustrator	4
2	1.3	Иконки и пиктограммы для веб и мобильных приложений	4
3	2.3	Анимация иконок в Illustrator для использования в анимационных проектах	4
4	2.3	Создание графических элементов для социальных сетей в Photoshop	4
5	2.4	Ретушь и манипуляции с изображениями для мультимедийных проектов в Photoshop	4
6	2.4	Создание макетов веб-страниц в Illustrator	4
7	3.1	Разработка рекламных баннеров для веба в Photoshop	4
8	4.2	Композиция и коллажирование в Photoshop для мультимедийных презентаций	4
7 семестр			
9	1.1	Работа с компонентами и библиотеками стилей в Figma.	4
10	2.1	Совместная работа над проектами в Figma: команды и комментарии.	4
11	3.1	Дизайн мобильного приложения: создание прототипа в Figma.	4
12	3.2	Дизайн интерфейсов для веб-приложений в Figma.	4
13	4.1	Подготовка дизайна для разработки: экспорт ассетов и спецификации.	4
14	5.1	Анимация и микровзаимодействия в Figma.	4
15	1.3	Введение в Figma: основы интерфейса и инструменты.	4
8 семестр			
16	1.1	Введение в Adobe InDesign: основы верстки и работа с макетами.	4
17	1.3	Создание и оформление многополосных документов в InDesign.	4
18	2.2	Работа с типографикой: стиль текста и абзаца в InDesign.	4
19	2.2	Использование мастер-страниц и шаблонов в InDesign.	4

20	2.3	Подготовка электронных публикаций: создание интерактивных PDF и EPUB в InDesign.	4
21	3.2	Интеграция графики и текста: создание сложных композиций в InDesign	2
22	3.3	Интеграция графики и текста: создание сложных композиций в InDesign.	2
23	4.1	Дизайн и верстка журнала: от макета до готового издания в InDesign.	2
24	4.3	Подготовка документа к печати: пре-пресс и проверка качества в InDesign.	2
		Итого:	88

4.4 Курсовой проект (6, 7, 8 семестры)

Курсовой проект №1 Система графических элементов медиапродукции.

Методические задачи: выполнение курсового проекта, заключается в исследовании и выявлении недостатков существующих графических элементов медиа продукции и электронных изданий. Анализ существующих аналогов и выявление сильных сторон того или иного примера. На основе проведенной исследовательской работы изучить основные понятия и термины, виды и типы графических частей медиа продукции. Освоить основные приемы для создания графических частей медиапродукции по средствам программ AdobePhotoshopи AdobeIllustrator.

Состав проектных материалов представляется в форме двух планшетов с графическим оформлением выполненной работы, пояснительной записке, докладов или статей для научных конференций:

Статья, тезисы или доклад в объеме от 4-х до 8-ми страниц должны кратко описывать результаты проведенного исследования, актуальность, процесс исследования и выводы.

Примерные темы курсового проекта№1(тематика выбирается преподавателем)

- **Графические элементы медиапродукции для сайта кондитерских изделий.**
- **Графические элементы медиапродукции для учебного пособия по истории искусств.**
- **Графические элементы медиапродукции для электронного каталога авторской графики художника.**

Курсовой проект №2 Медиапродукция в web-проектировании.

Методические задачи: выполнение курсового проекта, заключается в получении студентом практического опыта создания web-проекта, связанного с издательским делом (личная страница студента, сайт-аннотация печатного издания, сайт-презентация новой книги, сайт-портфолио итд). Проведение анализа аналогов существующих веб-страниц и выявление отличительных особенностей их по типам и классификациям. Освоить термины и основные элементы при создании вебмедиаконтента. Освоить основные приемы для создания графических частей медиапродукции по средствам программ AdobePhotoshopи AdobeIllustrator.

Состав проектных материалов представляется в форме двух планшетов с графическим оформлением выполненной работы, пояснительной записке, докладов или статей для научных конференций:

Статья, тезисы или доклад в объеме от 4-х до 8-ми страниц должны кратко описывать результаты проведенного исследования, актуальность, процесс исследования и выводы.

Примерные темы курсового проекта№2(тематика выбирается преподавателем):

- **Веб-страница портфолио студента;**
- **Веб-страница презентация книги по истории дизайна;**
- **Веб-страница реклама типографии;**

Курсовой проект №3 Электронное издание (пособие).

Методические задачи: выполнение курсового проекта, заключается в освоении студентом интернет платформ, позволяющие публиковать и создавать электронные издания и пособия. Анализу аналогов существующих электронных изданий и пособий. Освоении основных понятий и терминов, позволяющие ориентироваться в проектировании электронных изданий и пособий. Освоить основные приемы для создания электронных изданий и пособий, позволяющие разместить макеты в

сети интернет. Грамотно использовать источники информации для дальнейшего проектирования макета.

Состав проектных материалов представляется в форме двух планшетов с графическим оформлением выполненной работы, пояснительной записке, докладов или статей для научных конференций:

Статья, тезисы или доклад в объеме от 4-х до 8-ми страниц должны кратко описывать результаты проведенного исследования, актуальность, процесс исследования и выводы.

Примерные темы курсового проекта №2 (тематика выбирается преподавателем):

- Электронное пособие для поступающих на кафедру дизайна;
- Электронное издание «Каталог работ кафедры дизайна»
- Электронное пособие по дисциплине рисунок;

5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

5.1 Основная литература

1. Петров, М. CorelDRAW 9 [Текст] : рук. пользователя с примерами и упражнениями / М. Петров, С. Попов. - М. : Лаборатория базовых знаний, 2000. - 560 с. : ил. - ISBN 5-93208-037-X. дф-30

2. Adobe Illustrator CS3. Самоучитель [Текст] / С. В. Глушаков [и др.]. - М. : АСТ, 2008. - 478 с. : ил. - (Учебный курс) - ISBN 978-5-17-049526-9. Дф-15

3. Петровский, А. И. Adobe Photoshop 6.0: Трюки в дизайне изображений [Текст] / А. И. Петровский. - М. : Майор, 2001. - 176 с. - (Мой компьютер) - ISBN 5-901321-17-0. Дф-10

5.2 Дополнительная литература

1) Жвалевский, А.В. Работа в CorelDRAW 12 : учебное пособие / А.В. Жвалевский, Ю.А. Гурский. — 2-е изд. — Москва : ИНТУИТ, 2016. — 406 с. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система «Лань» : [сайт]. — URL: <https://e.lanbook.com/book/100426> (дата обращения: 17.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей..

2) Ковтанюк, Ю.С. Рисуем на компьютере в CorelDraw X3/X4. Самоучитель : самоучитель / Ю.С. Ковтанюк. — Москва : ДМК Пресс, 2009. — 544 с. — ISBN 978-5-94074-439-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система «Лань» : [сайт]. — URL: <https://e.lanbook.com/book/1156> (дата обращения: 17.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3) Мишенев, А.И. Adobe Illustrator CS4. Первые шаги в CreativeSuite 4 / А.И. Мишенев. — Москва : ДМК Пресс, 2009. — 152 с. — ISBN 978-5-94074-523-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система «Лань» : [сайт]. — URL: <https://e.lanbook.com/book/1159> (дата обращения: 17.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5.3 Периодические издания

1) Автор: Виктория Макарова Издательство: БХВ-Петербург Серия: Внесерийные книги ISBN: 978-5-9775-0557-4 Отрасль (жанр): Компьютерная литература Формат: PDF Качество: Изначально электронное (ebook) Иллюстрации: Цветные Страниц: 201

5.4 Интернет-ресурсы

<https://www.edx.org/> - «EdX» Каталог курсов, MOOK: «HECMontrealX: UX Design»
<https://openedu.ru/course/> - «Открытое образование», Каталог курсов, MOOK: «История и теория медиа»;

5.5 Программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Для обеспечения **антивирусной защиты** компьютерного парка ОГУ используются программные продукты Лаборатории Касперского - KasperskyEndpointSecurity для бизнеса - Стандартный RussianEdition на 2 года (Основание: Контракт № 0353100011723000002001 от «20» ноября 2023 г., заключенные между Федеральным государственным бюджетным образовательным учреждением высшего профессионального образования «Оренбургский государственный университет» и Общество с ограниченной ответственностью «МК Компани Трейд» на оказание услуг по предоставлению неисключительных прав на использование антивирусного программного обеспечения Kaspersky Endpoint Security на 2550 пользовательских мест; Срок использования: на 2 года). Срок действия лицензий с 20.11.2023 до 01.12.2025.

ГАРАНТ Платформа F1 [Электронный ресурс]: справочно-правовая система. / Разработчик ООО НПП «ГАРАНТ-Сервис», 119992, Москва, Воробьевы горы, МГУ, [1990–2024]. Режим доступа: <http://garant.net.osu.ru>

1. Операционная система РЕД ОС¹
2. Пакет офисных приложений LibreOffice²
3. Программная система для организации видео-конференц-связи MTS Link
4. Яндекс.Браузер - браузер, созданный компанией «Яндекс» на основе движка (бесплатная версия) Режим доступа: <https://browser.yandex.ru>.

5. CorelDRAW Graphics Suite X4, 21 пользовательское место, Государственный контракт № 1007/22 от 02.12.2008 г. License Certificate Order Number: 3066431 - CorelDRAW Graphics Suite X4 Education License ML (1-60) - 21 шт. (DR14C22-6ESHNU4-8K6DVKQ-H4FCSMG), бессрочно.

6. "Adobe Creative Suite 4 Design Premium 4.0 WIN
включает: Adobe InDesign CS4; Adobe Photoshop CS4 Extended; Adobe Illustrator CS4; Adobe Flash CS4 Professional; Adobe Fireworks CS4; Adobe Acrobat 9 Pro"

7. Figma free license

6 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, семинарского типа, курсового проектирования, для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Аудитории оснащены комплектами ученической мебели, техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Для проведения лабораторных занятий используется компьютерный класс, оснащенный проектором, рабочими станциями (10шт).

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой, подключенной к сети "Интернет", и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ОГУ.

Каждый вид помещения может быть дополнен средствами обучения, реально используемыми при проведении учебных занятий соответствующего типа (например, - лабораторные стенды, макеты, имитационные модели, компьютерные тренажеры, симуляторы, муляжи, учебно-наглядные пособия, плакаты и т.п.)

Раздел 1.01 ¹Для Рабочих станций в редакции «Стандартная» или ОС Astra Linux (для кафедры КБиМОИС)

² Включает в себя текстовый процессор для всех видов документов Writer, табличный процессор Calc, программу для создания презентаций Impress, векторный графический редактор для создания блок-схем и диаграмм Draw, редактор формул Math, компонент, предназначенный для создания баз данных Base.